

アニメの作画を作品論において語ること

——『創聖のアクエリオン』をめぐる「作画崩壊」という語が意味するもの

小松 祐美

一 はじめに

アニメについて語る時に重要な要素だとみなされているものの一つに、作画がある。作画とは読んで字のごとく「画を作ること」だ。画を作ることならばアニメの全ての制作工程で行われていることがそれに該当すると言えるのだが、通例、作画と呼ばれるのは原画と動画という限られた工程で行われることである場合が多く、その中でも特に原画を指す場合が多い（原画と動画という語は、工程そのものと、その工程での成果物の両方を指す語として用いられているのだが、作画という語が原画を指す際にもその両者を指している）。こうした作画について視聴者が語る際には、頻出する言葉や言い回しというものがいくつかある。その例として挙げられるのが「作画崩壊」と「神作画」である。この二つの語は対になった語のようにして作画を評価する際に用いられているのだが、どちらの語も意味が曖昧であるために、その語を用いた評価もまた不明瞭なものとなってしまうている。例えば、ある同じ作画に対して、一方では作画崩壊とされ、他方では神作画とされるといったことも起こっているのだ。その一つの例として、本稿で

は『創聖のアクエリオン』（二〇〇五）第十九話を取り上げて、作画を語ることについて考えたい。『創聖のアクエリオン』第十九話については、放送直後には作画崩壊であるという声が多く挙がっていたのだが、この回の作画や演出にある特別なアニメーターが手掛けていたということもあって、作画崩壊だとみなすこと自体への批判も噴出し、論争が起こった。結局、この回の作画への評価については、「あれは意図的な演出である」ということが確認されることによって、なし崩し的に議論は終結していったように思われる。ただ、後述するように、この回の作画については「意図的な演出」だということを主張するだけでは十分に語ったことにはならない。そのため、改めて作画と作品の関係を捉え直してみたいのだ。作画というものはアニメを構成する要素の中でもとりわけ重要なものだともなされている一方で、作画についての語りは作品論から離れたものになりやすい。しかし、アニメ表現論として作画について語ろうとするのであれば、作画が作品の受容に対してどのような影響を与えているのかということを具体的に考察することが必要である。

二 作画についての語りとアニメーターへの関心の結び付き

『創聖のアクエリオン』について考える前に、作画が語られる際のある傾向について整理しておきたい。アニメの作画についての語りは、作画を個別のアニメーターの名前と結び付けること、そのアニメーターの意図に関心を抱くということに繋がりがやすい。作画が原画と同義だとみなされるのであれば、原画を担当したアニメーターの名前と結び付けられるというのは当たり前のように思えるかもしれないが、後述するように、そのことはアニメの特徴を考えれ

ばそれほど当たり前のことではない。

アニメにおいて作画することというのは、画を描くというだけではなく、画を動かすということの意味している。そしてそのことは、アニメというメディアを定義づけるとりわけ本質的な特徴であるとみなされることが多い。そうした語りの一つの例を、「作画」についての言説を牽引してきた中心人物である小黒祐一郎の言葉から確認したい。小黒は、原画や制作者へのインタビュー等を中心に掲載する『アニメスタイル』という雑誌の編集長を務め、アニメーターの原画集や絵コンテ集等の出版も多く手掛ける人物である。『アニメスタイル』のウェブサイト内には「アニメの作画について語ろう」と題されたコンテンツがあり、日本のアニメ界の名だたるアニメーターたちへのインタビューが掲載されているのだが、その冒頭には次のような文章が掲げられている。

言うまでもなく、画が動く事がアニメーションの原点である。「画」や「動き」こそが、アニメーション作品の最大の魅力だと言つてよいだろう。今まで日本のアニメーター達は、どういった事を考え、どんな風に仕事をしてきたのだろうか。そして、今後、アニメーションの作画はどう変わっていくのだろうか。

画が動くことがアニメーションの原点であると述べる文章を「言うまでもなく」という言葉で始めていることが示しているように、小黒にとってアニメとは何よりも画を作るところに特徴があるものだと思われている。画が動くというのは小説やマンガにはない要素であり、アニメでなければ実現できない。だからこそアニメの原点であると同時に

に最大の魅力であるのだという捉え方は、一定の説得力を有しているように思われる。宮崎駿なども、「アニメーションの最大の特色である動く絵の『動き』」⁴といった言い回しで、作画の重要性について語っている。その上で、小黒の言葉の中で注目すべき点は、画が動くことの重要性が語られた直後に、話の焦点が動く画を描くアニメーターの活動へとシフトしていることである。彼が強く関心を寄せるのは作画をしたアニメーターの意図なのである。アニメーターとは、アニメ制作に関わる様々な役職の中でも、作画に携わる制作者の呼称である。脚本家や演出家をアニメーターと呼ぶことはまずない。しかし、アニメは集団制作であり、各工程は細分化されて分業制となっているため、ある一つのカットを取り上げた際にそれを作ったのが誰なのかということは、本来は判別が難しい（このことはもちろん、アニメに限らず実写の映像作品にも共通している）。絵コンテやレイアウトの段階で画角やカットの尺などは決められているし、原画が描かれた後でも、完成画面には原画の線がそのまま現れるわけではなく、動画によって線は描き直され、仕上げ（彩色）を経て背景と合成（撮影）され、さらに撮影処理を施されることによって、その都度大きく変貌を遂げながら映像が完成していくのである⁵。それでもその中でアニメーターを取り上げるというのは、動きを作り出すということを考えれば、やはり最も重要な役割を果たしているのが原画だからだということだろう。どんなアニメにも必ず描かれるような日常的な動きであってもその描き方には個性があり、担当するアニメーターが違えば動きもまるで違うものになってしまうのだから、個々の動きを作り出した主体として原画を描いたアニメーターに注目するということも、そのアニメーターが何を意図していたのかということに関心を寄せるということも、十分にあり得ることだと言えるだろう。

このように、作画についての語りが個別のアニメーターとその意図への関心に結び付いているということは、さらに別の傾向にも繋がっている。それは、より個性的な作画をするアニメーターが特権的な扱いを受けるという傾向である。そもそも私たちが作品を見る際には、あるカットをどのアニメーターが描いているのかということはわからない。作品に携わったアニメーターの一覧はエンディング映像などに表示されるクレジットで見ることができのだが、数十人の名前が並んでいる中で誰がどのカットを担当したのかということまでは示されていないからだ。アニメ誌で特集が組まれるとか、原画集が出版されるとか、作品に関わった制作者が舞台裏を明かすといったことがあつて初めて、誰がどのカットを担当したかが確定する。ただし、そうした情報が与えられていなくても、ファンの側では積極的にカットごとの担当アニメーターの特定を試みている。アニメーターには動きの描き方に特徴がある場合が多く、有名なアニメーターともなればその特徴は知識として共有されている。そこで、動きから読み取れる特徴とクレジットに並んだ名前を照らし合わせて、与えられたヒントからクイズを解くように、担当カットを特定するのである。精度の高い特定を行うためにはアニメーターそれぞれの描線や動かし方の特徴を把握していることが必要になるため、相応の知識の蓄積が必要であり、そのことは関心の強さ（いわばオタク度合いの高さ）を測る尺度としても扱われている。こうした状況を背景にして、誰が見てもこの人が描いたと判別できるような、より強い個性を持ったアニメーターの名前が広く知られやすくなるということが起こるのである。特徴がわかりやすければわかりやすいほど、そのアニメーターの担当カットは按察され、名前と共に拡散される。その一例は、動画共有サイトに数多くアップロードされている「アニメーターMAD」（もしくは「作画MAD」）と呼ばれる動画である。MADムービーとは、広義には既存

の動画を個人が再編集した二次創作的な動画であり、アニメーターMADは、アニメーター別に制作時期もキャラクターデザインも全く異なる複数の作品から抽出した担当カット（と思しきもの）を並べて繋ぎ合わせた動画である⁷。個人が趣味で作成した動画であるため担当カットの特定が誤っている場合もあるが、ある程度は信用できるものが多い。特徴のわかりやすいアニメーターであれば素材となるカットも集めやすいし、MADムービーの視聴者から見ても、それぞれのアニメーターの描く画や動きに明らかな個性があるのだということを強く実感することができる。

このように、アニメーターごとの作画の個性を楽しみ、とりわけ個性が強く発露された作画を楽しむという受容の仕方は、作画をカット単位で楽しむという態度に繋がっている。作品単位や、テレビアニメであれば一話単位で、作画が作品にどのような影響を与えているのかを考察するというのではなく、突出して見事な作画の見られる一部のカットを抜粋して楽しむという態度に結び付きやすい。このことは、作画についての語りが作品論とは切り離されてしまふという事態を引き起こしている要因の一つであるとも考えられる。そしてまた、アニメーターごとの作画の個性を重視するという受容の仕方は、キャラクターデザインに対する捉え方にも大きな影響を及ぼしている。個性の強い作画は、時としてキャラクターデザインからは大きく逸脱した作画として表れることがある。そのような作画に対しては、作画の個性を重視する立場からは容認する、もしくは積極的に評価するということが多くなるのだが、そうではない立場からは受け入れ難いと捉えられることもあるため、そうした場合にはキャラクターデザインから逸脱した作画が「作画崩壊」という語で否定的に捉えられるということが起こるのだ。

三 「作画崩壊」か「神作画」か？

個性の強いアニメーターの作画は、それ自体が（先述したようにカット単位で）「神作画」であると称賛される場合がある一方で、逆にその個性の強さゆえに拒絶され、「作画崩壊」という語で「叩かれる」場合がある。神作画も作画崩壊も定義が曖昧な語で、確かな基準があるわけではなく恣意的に使われているのだが、作画崩壊については主に二種類の使われ方があるように思われる。一つは、描かれるものの形状や動きそのものの質が著しく低く、結果として当然ながらキャラクターデザインからもかけ離れてしまっているという場合で、これは制作スケジュールや予算の問題で不本意に発生してしまった不慮の事態であり、作画という語で主として想定される原画の工程ではなくその後の動画や仕上げ（彩色）の工程で発生する問題である場合も多く、誰が見ても酷い出来だと判断されるようなものである。それでもう一つは、形状や動きは個性的で見るべきところがあるが、キャラクターデザインには沿っていないという場合である。この場合は、担当アニメーターが意図的にキャラクターデザインに沿わない作画を選択した結果ということがあり得るのだが、特にキャラクターの顔が変わってしまったという場合に、作画崩壊として「叩かれる」ということがある。制作期間が限られた長編の商業アニメ作品では、多数のアニメーターが分業で作画をしており、一つの作品の作画（原画・動画の全て）を一人のアニメーターだけで担当するということはまずあり得ない。そのため、原画を統制する（本来はキャラクターデザインの統一だけを担うものではないが）作画監督という役職が設定されているのだが、テレビアニメ作品であればこの作画監督も回ごとに別のアニメーターが務めるため、作画監督による修正が施されていたとしても、カットごとに顔が変わるというのは原理的に避けられない。また、原理的にということ

を考えるのであれば、一人のアニメーターが全てを描いていたとしても、カットごとに顔は変わっているはずである。このことは、基本的に一人の作者が作画を行うマンガにも共通する性質であり、四方田犬彦はそれを「漫画のうちにあって、漫画においてしか成立しえない二つの法則」として、「二度と同じ顔が描かれることはない」、「同一の顔を際限なく描き続けることができる」というものだと言明している。この二つの法則は一見矛盾するように思えるが、後者については、顔が登場人物という統合的な主体にコード化されることによって成立している。四方田は、コード化には「顔の変形歪曲の幅を見定め、描かれる角度と表情を考慮する」範列的方法と、「前後のコマとの文脈的な関係において行為者を認定する」連辞的方法が併用されていると述べている¹¹。この性質は大勢のアニメーターによって作画が行われるアニメにおいても成立していると言えるだろう。キャラクターデザインとどれだけ共通しているか、もしくは違っているかという判断は範列的方法に基づいて下されている。そのため、キャラクターデザインから逸脱した顔が作画崩壊だと批判されるのは、連辞的方法では同一の主体にコード化すべき人物を、範列的方法ではコード化できないことから生じる混乱が原因になっていると言うこともできるだろう。そして、しばしばアニメーターやファンからは、かつてのアニメファンはもつと大らかに回ごとやカットごとの絵柄の違いを許容して楽しんでいたとか、現在のアニメでは過剰にキャラクターデザインに忠実な作画が要求され過ぎていたといった嘆きが発せられることがある。この傾向の要因については、いくつか考えられる。例えば、十九九〇年代以降に興隆した美少女アニメと呼ばれるジャンルにおいては、描かれたキャラクターたちが美少女だと認識されることが必要であったのだが、その際にはどのようなタイプの美しさでもよいというのではなく、実際に美しいかどうかはともかく「アニメ的美少女」の要件

を満たした画になっているという必要があった。アニメ的美少女のデザインとは、異様なまでに大きな瞳と、それとはアンバランスに小さな鼻や口のように、特定の角度から平面的に描かれる際のバランスが重視された造形であり、ひとたびそのバランスが崩れてしまえばアニメ的美少女としての成立が脅かされかねないというようなものであったのだ。だからこそ、顔が崩れないことはジャンルの成立にとって必要なことであつたのだと考えられる。その後も、幅広い年齢層を対象とした作品が増加するにつれて、線の本数や描き込みの多い複雑で繊細なキャラクターデザインが増え、そうした顔が描かれることが常態化したことによって、顔が崩れることは例外的な事態となり、それに対して拒否感を抱く人が増えてきたということがあつたのではないだろうか。

これまで、作品の一部だけ（一話であつたり一カットであつたり）が全く違う顔の作画となつた作品というのはいくつもあり、とりわけ有名な例の一つがOVA作品の『THE 八犬伝』（一九九〇）、『THE 八犬伝 新章』（一九九三）だろう。大平晋也、湯浅政明、うつのみや理、橋本晋治といった、傑出した才能を有する名だたる個性派アニメーターたちが担当した回¹²は、この作品で設定されていたキャラクターデザインとは全く異なる絵柄で描かれていたため、他の回と同一のキャラクターとして受け入れることができないと拒絶する反応もあつたのだが、一方ではそこで描き出された動きの新鮮さは¹³、多くのアニメーターに強い影響を与えるものともなつた。本稿で考察する『創聖のアクエリオン』第一九話もうつのみや理が担当した回であり、同様にアニメートへの高い評価とキャラクターデザインからの逸脱への強い拒絶という両極端な評価を受けている。作品の考察に入る前に確認しておかなければならないが、ここではキャラクターデザインに忠実に描くことの是非を論じたのではない¹⁴。また、キャラクターデザインからの逸

脱がアニメーターによって意図されていたものであるということを確認して、それゆえに問題ないとか尊重すべきだとか主張したいのでもない。そのため、この回を担当したアニメーターであり、アニメの作画史を考える上では欠かすことができない存在でもある、うつのみや理の作画について論じるのが主眼ではない。そうではなく、作画崩壊と呼ばれるものがキャラクターの同一性の問題と深く関わるものであること、そしてそれが『創聖のアクエリオン』では物語的にも重要な意味を持っていたということを改めて考え直したいのだ。

四 物語と作画、そしてキャラクターの同一性と作画の関係

『創聖のアクエリオン』の第十九話「けがれなき悪戯」は、絵コンテ・演出、作画監督・原画、美術ボードという複数の役職を、うつのみや理というアニメーターが担当している（演出と美術ボード以外にはうつのみやの他にも数人の名前がクレジットされている）。通常、分業が徹底されたテレビアニメ作品でこれだけの役職を一人のアニメーターが兼務することはほとんどない。そのため、この回の映像にはうつのみや理というアニメーターの個性が強く表れているはずだと考えられる。実際、うつのみやが手掛けた他の作品の映像（それらもまたキャラクターデザインからは大きく離れている場合が多いのだが）との共通点も多く見出せる。キャラクターの顔について言えば、本来のキャラクターデザインでは縦長に大きかった平面的な目が小さく窪んだアーモンド型になり、黒目がちになつて複雑なハイライトは消え、線だけで小さく描かれていた口は厚みのある唇が描かれてよく動くようになり、パーツの装飾に過ぎなかった影は光源を意識した立体的なものへと、大きく変わっている。放送後、この回を作画崩壊だとみなす見方へ

の反論の中には、うつのみやの名前を出して彼の作画が優れたものであることに言及したり、他の作品でも同様の作画をしていることを挙げるものも見受けられたのだが、それはこの回の作画を「意図的な演出」であると主張するにあたって、その意図の主体がうつのみやであると言明するためでもあったのだと思われる。この「意図的な演出」という主張には二通りの意味があった¹⁵。一つは、「意図的な」という部分に係るもので、アニメーターや演出家が意図した表現であると強調することで、不本意で不幸な作画崩壊ではないのだと主張するものである。これはまた、意図という部分に係るもので、第十九話が「夢の国」と呼ばれる世界での出来事を描いていたことから、作画の違いは異世界であることの表現になっていると主張するものである。作中ではある登場人物が主人公に向かって「これは夢なの。あなたの心の闇を映し出す深い夢の国」と話しているが、異世界に迷い込んだことをひと目で示すために普段のキャラクターデザインとは異なるデザインで作画されているのだという説明である。たしかにこのことは、キャラクターだけではなく背景までもが他の回とは異なる絵柄で描かれていることから見て取ることができる¹⁶。通常、アニメではキャラクターと背景は異なる質感の画で描かれており、キャラクターは輪郭線で区切った面の中を均質な色で塗り分けた画で、背景は輪郭線をほとんど使わず水彩画のようにグラデーション豊かな画で描かれるという質感の違いがあるのだが、「夢の国」の中では背景もキャラクターと同じ質感で描かれている¹⁷。キャラクターは物の形状を大胆に捉えた簡素な輪郭線で描かれ（服の皺や髪の手などの描き込みが大胆に省略されている）、ハイライトや複雑な影は使われず、褪めた淡い色合いで着彩された独特の画となっているのだが、背景も同様に簡素な輪郭線のみで描き出され

てキャラクターと同じ色合いで塗り分けられており、統一感のある画面が成立している。他の回とは全く異質な画面が作り上げられることで、別の世界に迷い込んでしまったという物語が説得力あるものとなっている。

しかし、キャラクターの画が変わったことについて考えるのであれば、異世界の表現であるということ以上に重要なことがある。それは、この回の物語で描かれていた「自分は一体何者なのか」という登場人物たちの存在についての問いと、この表現が強く結び付いていたということである。放送当時の論争の中ではこのことはほとんど語られることがなかったため、ここで改めて考え直したい。この作品の主人公たちは、人類を襲う墮天^{だてん}翅族と呼ばれる敵とロボットで戦いを繰り広げている。アニメでは伝統的なテーマとも言える人間と人外の戦いという設定であり、主人公たちはその戦いに巻き込まれながら自分のいるべき場所を探している。主人公のアポロという少年は、一万二千年前に人間の女性（セリアン）と恋に落ちて仲間を裏切った墮天翅（アポロニアス）の生まれ変わりであると示唆されており、ヒロインのシルヴィアは、アポロニアスとセリアンの、つまり墮天翅と人間の間に生まれた者の子孫で、なおかつセリアンの生まれ変わりでもあるとされている。人類の運命を背負って戦う彼らは、自らが墮天翅の生まれ変わりや子孫であるということや、過去生での恋愛模様と現在の人間関係などにどう向き合えばよいか思い悩んでいる。この第十九話では、墮天翅の作り出した幻影によって、そうした彼らの悩みが鋭く抉り出されている。アポロの目の前にはかつて離れ離れになってしまった仲間の少女の幻影が現れ、大切な仲間であったはずの彼女を助けられなかったことをなじる。また、共に戦っている仲間たちの幻影が代わる代わる現れては、アポロの過去生だと示唆されているアポロニアスが裏切り者であったことや、シルヴィアの過去生と恋人同士であったことなどを語り、そのこととど

う向き合うのかをアポロに問う。シリウスとシルヴィアは魔女狩りの幻影を見せられ、墮天翅の血を引くという秘密が明るみに出れば人間に殺されるかもしれないと考える。墮天翅と戦いながらも人間を信頼しきれないシリウスに対し、墮天翅は「人でもない、天翅でもない、お前は何者だ」と問い詰める。そのようにして墮天翅たちは何度も、彼らに向かって「お前、誰?」、「お前は誰なのだ?」、「お前たちは何者なの?」といったセリフを繰り返し、主人公たちに「自分は何物なのか」と自問させるのである。ここで重要なのは、こうした存在についての問いという物語が、画の上でも彼らの顔や姿形が大きく変わってしまう中で描き出されているということである。「夢の国」に取り込まれてしまった直後、キャラクターと同じ質感で描かれた背景の中でシンプルな描線の体で現れたアポロとシルヴィアは、互いの姿を目にして「何だ、お前その格好」、「何、あんたのその格好、その顔」と言い合う。アポロは「ブスがもつとブスになってるぞ」と声を上げて笑っており（アポロがシルヴィアをブスと呼ぶのは照れ隠しであり、本来のシルヴィアはアニメ的美少女のデザインで描かれているのだが）、シルヴィアは鏡面のようなマシンの機体に映った自分の顔を見て悲鳴を上げる。シリウスは美しい容姿を持つことを誇りとするナルシストであるため、「夢の国」で変貌してしまった自身の顔を受け入れることができずにマントを被って顔を隠して、マントが取り払われ顔が晒されてしまった後も、会話の相手から絶えず顔を背けて顔を見られまいとしている。容姿（キャラクターデザイン）が変わってしまったことは彼ら自身も認識しているのであり、さらにその変貌を不本意なものだと捉えているということが、物語上でも何度も繰り返し描かれているのだ。こうして自らの見た目が変わり果ててしまった時に、つまり、それまでの存在との同一性がなかば失われてしまった時に、物語の上でも自らの存在への問いを突き付けられ、自分を見失

にかけてしまうという事態に陥っているのである。物語の上での彼らの存在への問いは、映像の上での彼らの同一性への問いと密接にリンクしている。だからこそこの回のクライマックスでは、こうした物語と映像の同期がさらに明瞭なものとなる。アポロとシリウスは墮天翅からの厳しい追及に自分を見失いかけ、ついに、顔が「崩れる」。崩れるというのは、作画崩壊という語が示そうとしていたようなキャラクターデザインからの逸脱ではない。顔の崩壊という動きが見事なアニメートで描き出されるのである。顔、だつたはずのものが、まるで柔らかいゴムか何かに変質してしまつたかのように、弾性のある動きでぐにやぐにやと崩壊するのだ。それまでの回の平面的なキャラクターデザインではこの動きを描くことはできないに違いない。顔のパーツをバラバラに動かしながら立体的に変形させるという動きの非凡さは、この回の作画が物の動きをいかに生々しい実在感を伴って描き出していたかということを端的に示している。そして、顔が崩れて倒れ込んだアポロは、一瞬の静止の後に全身を大きく痙攣させ、顔を上げながら「俺は、そんなこと、わかるわけ、ねえだろ！」と叫ぶ。この叫びを契機にして幻影は消え去り、それと同時に画面は一変して、「夢の国」に入ってしまう前の、これまで通りの平凡なセルアニメ調の顔と背景の画が取り戻されるのである¹⁸。この回の最後では、アポロが小さく微笑みを浮かべた落ち着いた表情で、シリウスに向かって「お前はお前だよ」と静かに語りかけている。画面の上で顔や背景やロボットの作画がこれまで通りに戻るということが、物語の上で「自分を取り戻した」ことの表現となっているのである。

このように物語と作画が分かちがたく結び付いているというのがこの回の大きな特徴であり、この回の作画を作画崩壊だとみなす言説に反論するのであれば、この点を強調する必要があるはずである。ある意味では、この回を作画

崩壊だとみなすことは、この回の作画が正しく機能していたことを認めているとも言えるのだ。しかし同時に、この回の作画の意義をどのように主張しようとすれば、別の問題が生じてしまう。というのは、物語的にはうつのみやによる作画は自分を見失った不本意な状態として扱われていたので、元の作画に戻ることをハッピーエンドとみなすのであれば、物語的にはうつのみやの作画が否定されたのだということも認めることになるからだ。これは、個性ある優れたアニメーターとしてのうつのみやの作画を称賛する立場からすれば、望ましいこととは思えないのではないか。しかし、だからこそ、誰が作画したからという情報で判断するのではなく、この作画がどのような意味を持っていたのかを考える必要があるのだということが示されているのだと捉えることもできるだろう。この回の作画を批判するのであれば、キャラクターデザインに沿っていないという理由で作画崩壊だと主張するのではなく、登場人物たちがめでたく自分を取り戻したという物語を描き出すための、不安定で望ましくない状態の表現としてこの作画を用いてしまったことの妥当性を問うべきなのではないだろうか。第一九話の作画で描き出された生々しく滑らかな動きは非常に魅力的であり、柔らかな描線で滑らかに描き出されたロボットのアクションの力強さも3DCGでは表現できないものであった。また、この作画が持つ生々しさは、他の回よりもずっと、性的なニュアンスが込められた「合体」シーンを描くのに適していたとさえ言える。コックピットの中で体をのけぞらせるシルヴィアの描写は実に艶めかしい。そうした意味で、元のキャラクターデザインに戻ったことを物語通りに喜ばしいことだとは捉えられなくなってしまうというのが、作品にとつては大きな問題になっていったように思われる。

五 まとめとして

このように、『創聖のアクエリオン』第十九話では、自分は何者なのかを問うという物語的な要素と、作画の違いによつて描き出された画としてのキャラクターの同一性の問いという映像的な要素が、密接に結び付いているのである。キャラクターや背景の作画方法が変わることが物語的にも意味を持つというのは、アニメ独自の表現である。実写映画では俳優の顔や形を一時的に異質なものに変容させるということは不可能である。形を変えるというだけならば、実写映画でも特殊メイクだとかCGによる特殊効果などを加えればある程度まで可能であるが（ただし、その場合には実写とアニメの違いは曖昧になると言えるだろう）、実写ではアニメのように、それまでのキャラクターや世界が根本的に「異質」なものに変容してしまったという描き方はできないだろう。『創聖のアクエリオン』第十九話では、こうしたアニメの持つ表現の幅の広さが示されていたと言える。そしてまたこの作品によつて示されていたのは、作画について考えようとするのであれば、その作品の表現と結び付けて作画の意味を考える必要があるのだということでもある。作品から離れたところで作画を語ることは、その作画が個性的なものであればあるほど、作画崩壊か神作画かの二択を迫るというような不毛な議論に陥りかねない。作画は確かにアニメにとつて重要な要素であるのだが、その重要性を十分に語るためには、作品論において作画を語ることが必要になるのである。

¹ 他の例としては、例えば「ぬるぬる動く」という言い回しなども頻繁に使われており、この語の意味や使われ方については主にSNS上で片渕須直や小黒祐一郎らによって断続的に議論が交わされている。「ぬるぬる動く」は使用者によって、よく動くことへの称賛である場合もあれば、単に動画枚数が多い（「コマ打ちなど」）ことを示すだけの場合や、枚数が多くてもブレなどが目立ってしまったている動きへの批判である場合など、複数の意味が混在していることが考察されている。ネットスラングのようなものにはよくあることなのだが、響きのキャッチーさから独り歩きしてしまった語が元の文脈を離れたところで濫用された結果、意図されていなかった意味を獲得して議論や対立を呼び起こしてしまうということがあるのだが、本稿で対象とする「作画崩壊」もその一例である。こうした語については、定義を明確にすることも必要になってくると思われるが、そのためにはあくまで具体的な事例に基づいた議論が必要だろう。

² 本稿の趣旨からは離れてしまったため詳述は避けるが、この論争の際、作品への批判や称賛ではなく、論者のアニメ受容の態度を批判し合うということが行われていたように思われる。具体的には、この回を作画崩壊だと捉える側は「萌えオタ」、讚える側は「作画オタ」として分別され、互いの受容の態度の問題点をなじり合う様が見受けられた。作画崩壊だと捉える側が「萌えオタ」と呼ばれた理由については、後述する美少女アニメの受容と連関するものであったからではないかと思われる。

³ 「アニメの作画を語ろう」http://www.style.fm/as/01_talk/01_talk_topshiml（二〇一九年十二月一〇日参照）

⁴ 宮崎駿『出発点 1979～1996』スタジオジブリ、一九九六年、一〇七頁

⁵ 原画は動きのキーポイントを描くと説明されることも多く、動きを描き出すという点で最も重要だということは疑いがないのだが、一方で、アニメの完成画面において私たちの目に見えているのは原画の線ではないということも忘れてはならないだろう。作画についての語りは、動きを作り出した主体として当たり前のように原画を担当したアニメーターを想定しているのだが、そのこともまた、作画について表現論的に語ることを困難にしているのではないかとも思われる。これについては以下の論考を参照。小松祐美「アニメの描線が持つ不自由さをめぐって」信州豊南短期大学紀要第三四号、二〇一七年三月、一三五～一五六頁。

⁶ この傾向を反証的に示す例としては、同業のアニメーターからは職人的な「作画の上手さ」で非常に高く評価されているが、一般的には知名度の高くないアニメーターが多く存在するということを挙げることができる。「作画の上手さ」の基準が非常に曖昧なものであるという問題は差し置くとして、優れた力量を持つていながらその仕事ぶりが十分には認知されていない（原画集が出版されたりMADムービーが作られたりしない）アニメーターの場合、誰が見てもわかりやすい個性的な特徴のある作画をしているとはみなされていないからという場合がある。そうしたことを、二〇一九年七月に京都アニメーションで起こったあまりに痛ましい事件の後、同社の質の高い作画の体制を支えた功労者であった木上益治の仕事ぶりが方々で取り上げられるようになったのを目にして、改めて実感することとなった。

⁷ MADとは、元々はコラージュ音声を収録したカセットテープであったようで、次第にコラージュ映像もMA

Dと呼ばれるようになり、意味が拡大していく過程で「気が狂った」という元々の語の意味は消失している。また、現在は Anime Music Video の略語である AMV という呼び方もされている。なお、アニメ映像を使用した MADムービーには著作権の問題が存在するが、本稿ではその点は考察の対象外とする。MAD という語の変遷については以下のサイトが詳しい。「MADムービー／マッドムービー（同人用語の基礎知識）」<http://www.paradisearmy.com/doujin/pasok8.htm>（二〇一九年十二月一〇日参照）。

⁸ 最近では動画共有サイト以外にも、「Twitter 上でアニメーターの名前と担当カットの抜粋映像（数秒から数分程度の短い映像）」を発信するアカウントなどもいくつかあり、多くのフォロワーを獲得している。

⁹ インターネットスラングの定義が多く掲載されているニコニコ大百科の「作画崩壊」の項目では、例として「デッサンやパース、アス比に狂いが生じている」、「動きに滑らかさがない」、「明らかな手抜き」、「バンクの多用」、「未完成のまま発表せざるを得なかった」という項目が挙げられている。バンクの多用を作画崩壊と呼ぶ例はかなり稀だと思われるが、画に「狂い」があることや、動画の枚数が極端に少ないこと（枚数の少なさだけでなくその画の質が低いことも伴うが）、未着色であることなど、動きをどう描くか以前の問題が生じているのが「作画崩壊」だと捉えられていると言える。「作画崩壊」<https://dic.nicovideo.jp/a/%E4%BD%9C%E7%94%B3%E5%B4%A9%E5%A3%8A>（二〇一九年十二月一〇日参照）。

¹⁰ 四方田犬彦『漫画原論』筑摩書房、一九九九年、一八六頁

¹¹ 前掲書、一九三頁

¹² 『THE 八犬伝』第一話（作画監督 大平晋也、橋本晋治）、『THE 八犬伝く新章く』第三話（絵コンテ・演出 つのみや理、作画監督 橋本晋治）、第四話（絵コンテ・演出 大平晋也、作画監督 湯浅政明）。

¹³ ここに挙げたアニメーターたちの作画の特徴について私自身の言葉で十分に論じることは非常に難しいため、語られ方の例を挙げる。小黒祐一郎による大平晋也のインタビュー記事の冒頭には、次のような記述がある。「彼が演出・絵コンテを担当した『THE 八犬伝「新章」』は斬新な作品であった。その映像のリアルさ、生々しさ、そして、表現の力は日本のアニメ史においてトップクラスに位置するものであり、多くのクリエイターとファンが、この作品の出現に衝撃を受けた」。「animator interview 大平晋也(1)」http://www.style.fm/log/01_talk/ohira01.html（二〇一九年十二月一〇日参照）。

¹⁴ 是はともかく非はあり得ないのではないかと思われるかもしれないが、例えば、アニメーターの個性の発露を好ましく捉える立場から見ると、キャラクターデザインに忠実な作画をすることは、場合によっては個性の発露の妨げにもなり得る。例えば、平面的なデザインの顔のキャラクターを立体的な造形で自在に動かしたいということになれば、一見すると歪んでいるように見えてしまうような顔も描かなければならなくなるといえることもあるからだ。

¹⁵ 演出という語は他のメディアにおいても意味が曖昧なままに用いられているのではないかと思われるが、アニメに関してはどのように曖昧になっているのかについては、以下の論考も参照。藤津亮太「アニメの「演出」とは何か？ 安易に使われがちな言葉だが、その本質とは」<https://animeanime.jp/article/2019/04/05/44686.html>（二〇一九年十二月一〇日参照）。

¹⁶ 通常はアニメーターが担当することのない美術ボードの役職にもうつのみや理の名前があることから、背景についても彼の手が加えられているものとは想像できるが、具体的にどこまで関わっているのかについては判断できない。

¹⁷ キャラクターと背景が同じ質感で描かれる作品には高畑勲監督の『かぐや姫の物語』（二〇一三）のような例もあるが、『かぐや姫の物語』ではキャラクターが背景の質感で描かれていたので、この回はいわばその逆である。

¹⁸ この時、彼らが操っているロボットもまた、「夢の国」では手描きだったものが、元の3DCGの作画に戻る。現在ではむしろその方が一般的になっているが、『創聖のアクエリオン』の放送当時はロボットを全て3DCGで描くというのはまだ先鋭的な試みであり、その挑戦はこの作品の売り文句でもあったため、その意味でもロボットが手描きで描かれていたこの回は異様であったと言える。

